

Katedra: Katedra českého jazyka a literatury

Studijní program: Filologie

Studijní obor: Český jazyk a literatura (FIL)

**UŽÍVÁNÍ JAZYKA V DISKURZU
POČÍTAČOVÝCH HER**

**THE USE OF LANGUAGE IN THE DISCOURSE
OF COMPUTER GAMES**

Bakalářská práce: 11 – FP – KČL – B – 10

Autor:

Libuše HUBÁČKOVÁ

Podpis:

Vedoucí práce: prof. PhDr. Petr Mareš, CSc.

Konzultant: prof. PhDr. Petr Mareš, CSc.

Počet

stran	grafů	obrázků	tabulek	pramenů	příloh
55	2	3	20	29	2

V Liberci dne: 26. 4. 2013

Čestné prohlášení

Název práce: Užívání jazyka v diskurzu počítačových her

Jméno a příjmení autora: Libuše Hubáčková

Osobní číslo: P09000334

Byl/a jsem seznámen/a s tím, že na mou bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon), ve znění pozdějších předpisů, zejména § 60 – školní dílo.

Prohlašuji, že má bakalářská práce je ve smyslu autorského zákona výhradně mým autorským dílem.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé bakalářské práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li bakalářskou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědom povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat úhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Bakalářskou práci jsem vypracoval/a samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím bakalářské práce a konzultantem.

Prohlašuji, že jsem do informačního systému STAG vložil/a elektronickou verzi mé bakalářské práce, která je identická s tištěnou verzí předkládanou k obhajobě a uvedl/a jsem všechny systémem požadované informace pravdivě.

V Liberci dne: 26. 4. 2013

Libuše Hubáčková

Poděkování

Ráda bych poděkovala vedoucímu mé bakalářské práce prof. PhDr. Petru Marešovi, CSc. za poskytnuté konzultace, rady, doporučení a opravy.

Dále všem respondentům, kteří přistoupili zodpovědně k mému dotazníku.

Můj velký dík patří mým rodičům, kteří mě ve studiu dlouhá léta podporovali.

Anotace

Užívání jazyka v diskurzu počítačových her

Označení počítačová hra se používá pro hru, kterou hráč hraje na počítači či podobném zařízení (herní konzole). Základní rozlišení počítačové hry dělí na logické, akční, simulační a strategické. Hráči takových her tvoří velmi početnou skupinu, která je specifická zejména svým vyjadřováním a intenzivním prožitkem simulované reality. Terminologie inspirovaná anglickou předlohou je tvořena počítačovými odborníky bez jakéhokoli zásahu lingvistů. Popis jazykového vyjadřování dané komunity je hlavní náplní práce.

Obsáhlý výčet příkladů je proveden v rámci porovnání tří specializovaných periodik zabývajících se tematikou PC her – Score, Level, Cinepur.

Vybrané jazykové jevy jsou blíže popsány v teoretické části práce a míra znalosti jejich významů je následně vyhodnocena v praktické části práce. Ta obsahuje dotazníkové šetření třiceti pěti lidí produktivního věku, rozdělených na hráče PC her a laickou veřejnost. Na jeho základě mohu vyjadřování hráčů PC her označit jako slangové, a tudíž laické veřejnosti téměř nesrozumitelné.

Klíčová slova: počítačová hra, hráči počítačových her, slang hráčů počítačových her, specializovaná periodika (Score, Level, Cinepur)

Abstract

The use of language in the discourse of computer games

Expression computer game (videogame) is used for the game that the player plays on any computer. Basic distinction separates computer games into logical, action, simulation and strategy games. Players of these games are a very large group that is specific to a particular expression and intense experience of simulated reality. English terminology inspired of English pattern is made up of computer scientists without any linguists' intervention. Description linguistic expression of that integrity is the main filling of the work.

A comprehensive list of examples is performed in the comparison of the three specialized periodicals dealing with the theme of PC games - Score, Level and Cinepur.

Selected linguistic phenomena are described in the theory and the level of knowledge of their meanings is subsequently evaluated in the practical part. It contains a survey of thirty-five people in working age divided into PC gamers and the general public. Based on this expression can be PC gamers expression mark as slang and therefore almost incomprehensible for the general public.

Key words: computer game, players of computer games, computer games players slang, specialized periodicals (Score, Level, Cinepur)

Obsah

1	Úvod.....	8
1.1	Postup a metody práce	9
2	Teoretická část	10
2.1	Počítačová hra	10
2.1.1	Hráči PC her.....	10
2.1.2	Druhy PC her	11
2.1.3	Prostředí a postavy.....	11
2.1.4	Cíl a prostředky.....	12
2.2	Jazyk.....	13
2.2.1	Diskurz.....	13
2.2.2	Vliv anglického jazyka	13
2.2.3	Spisovnost a nespisovnost	14
2.2.4	Expresivita	15
2.2.5	Přirovnání.....	15
2.2.6	Intertextovost	15
2.2.7	Počítačové hry očima recenzí a recenzentů	16
2.3	Specializovaná periodika	18
2.3.1	Časopis Score.....	18
2.3.2	Časopis Level.....	25
2.3.3	Časopis Cinepur.....	3232
3	Praktická část	3636
3.1	Vyhodnocení praktické části	4646

4	Závěr	4848
5	Seznam použité literatury	5050
6	Prameny	5151
7	Seznam příloh	5252

1 Úvod

Pro svou bakalářskou práci jsem hledala aktuální jazykové téma, které by mi nabídlo širokou škálu možností vlastního pozorování včetně vlastního průzkumu, dostatek odborného materiálu a množství úhlů náhledů pro možné srovnání.

Všechny tyto aspekty jsem nakonec našla ve fenoménu, který ovládl počítačové nadšence a po většinu jejich volného času je připoutal k monitorům, aby je vtáhl do děje počítačových her.

Já sama jsem se touto zábavou zatím nenechala zlákat, avšak ani ze zcela pozorovací pozice si nelze nevšimnout výjimečného slovníku, který hráči používají a který z nich tvoří jakýsi speciální druh komunity hovořící vlastní řečí. O tom, že by mnohé její výrazy potřebovaly překlad do spisovné češtiny, aby byly srozumitelné i laické veřejnosti, podám ve své práci důkazy na konkrétních příkladech. Nastíněnou odlišnost pak v praktické části doložím pomocí dotazníkového šetření.

Přestože jsem dosud mezi tzv. *pařmeny*, *pařany*, *pécéčkáře* nebo chcete-li *gamesníky* nepatřila, ráda pomocí této práce nahlédnu do jejich fantasy prostředí, které nezačíná a nekončí obrazovkou počítače, ale které se pro ně v zápalu hry rozprostírá kolkolem. A stejně nekonečný, bez hranic a bez pravidel je i jazyk, kterým se v tomto světě *gamesů* jeho obyvatelé dorozumívají.

1.1 Postup a metody práce

Při zpracování budu postupovat podle zásad blíže definovaných v zadání práce.

V teoretické části shrnu poznatky z dosavadní odborné literatury. Zaměřím se na slang počítačových hráčů, specifickou terminologii, expresivní vyjadřování, neformální prostředky, intertextovost a na vztah mezi spisovností a nespisovností v jejich vyjadřování. Dále popíši periodika zabývající se tematikou počítačových her a upozorním na odlišnosti mezi nimi.

V části praktické na základě prostudované literatury a poznatků uvedených v části teoretické okomentuji dílčí výsledek každé otázky dotazníkového šetření, které proběhlo u lidí produktivního věku (20–30 let). Dotazník zahrnuje výčet několika typických i ojedinělých výrazů, které hráči počítačových her užívají. Zajímalo mě jejich dekodování v případě neznalosti či jejich znalost laickou veřejností. Pro zajímavost několik respondentů pochází přímo z hráčského prostředí, aby výsledek nabídl možné srovnání a ověřil domněnky o jejich zainteresovanosti v užívání blíže popsaného slangu.

Konečné shrnutí provedu v závěru práce. Přesná podoba dotazníků je uvedena v přílohách. Jejich počet je předem plánovaný na třicet kusů.

Výsledkem mé práce nebudou obecně platná tvrzení. Důvodem je nízký počet respondentů, díky kterému znázorním pouze vzorek odpovídající sesbíranému materiálu.

2 Teoretická část

2.1 Počítačová hra

Počítačové hry (videohry) označují hráči také jako *gamesy*, a to podle množného čísla od anglického *games* společně s koncovkou ženského rodu od českého *hra*.

Slovy definice je to taková hra, kterou hráč hraje na nějakém počítači či podobném zařízení (herní konzole). Jedná se o druh softwaru vydaného na nosiči typu DVD, CD či disketa, který se vkládá do PC. Druhým možným způsobem hraní je online hra přes internet.

První PC hra vznikla v Americe v roce 1947. Tam také pomocí univerzitních serverů začalo její pronikání mezi první nadšence, jelikož hardwarové vybavení bylo pro širokou veřejnost dosti omezené. Téměř až do konce sedmdesátých let pracovali na vývoji her převážně zmínění studenti, jejichž jedinou odměnou bylo uznání přátel a zabavení se ve volném čase. Teprve na začátku let osmdesátých můžeme mluvit o rodícím se průmyslu počítačových her. Mezi československé a později české hráče se tento druh zábavy rozšířil zejména po roce 1989.

2.1.1 Hráči PC her

Hráči takových her tvoří dnes velmi početnou skupinu, která je specifická zejména svým vyjadřováním a intenzivním prožitkem simulované reality. Označování jich samotných už spadá do hráčské terminologie. Nazývají se *pařany*, *pécéčkáry* či *gamesníky*.

Některé odborné práce o nich dokonce mluví jako o sociální skupině směřující k sektářství. *Specifický jazyk (slang, žargon) a osobitý styl vyjadřování se tu stává jedním z hlavních atributů sociální skupiny, jeho prostřednictvím členové manifestují svou příslušnost ke skupině, a zároveň se pro ně stává prostředkem odlišení od skupin jiných, a tedy nezřídka i nositelem jakéhosi snobského exhibicionismu.* (Hoffmannová, 1998, s. 101)

2.1.2 Druhy PC her

Existuje základní rozlišení, které počítačové hry dělí na:

- logické,
- akční (tzv. *střílečky*, *akčníárny*),
- simulační,
- strategické.

Všechny mohou své zaměření striktně dodržovat, ale typičtější je jejich kombinování.

Oblíbené jsou tzv. *adventury*, což je počestělý název angl. *adventure* („dobrodružství“). Pod tímto označením si lze představit dobrodružné hry na hrdiny.

Dalším příkladem slangu už v samotném označování her je tzv. *real-timový boj* (hra v reálném čase), známý mezi hráči jako *real-timovka*, *rts hra* (real-timová strategie) nebo *real-time zábava*. Jazykové variace na základní vyjádření *real-time* se tedy vyskytují jako substantivum, adjektivum, v nesklonné podobě či ve zkratce.

Speciálnímu označení se nevyhýbá ani samotná hrací plocha. Je-li například rozdělená do šestiúhelníku, pak může být nazývána jako *hexagon*, *hexa*, *hexový svět*. Inspirace řečtinou je zřejmá.

2.1.3 Prostředí a postavy

Fantastické vizualizace cizích světů, které se v počítačových hrách vyskytují, znají i *nehráči* například z děl J. R. R. Tolkiena.

Kromě těchto lehko si ještě představitelných míst existují i jiná prostředí, například *dungeony*, které se podobají vězení, pevnosti či sklepu (*podzemní věžeňobludišťoríše*). Samy o sobě však představují určitý typ hry vyznačující se děsivým prostředím a postavami z žánru fantasy (hobiti, elfové, krollové, ale také lidé, tzv. *humanoidi*).

Z dalších postav jmenujme například *mágy*, *gobliny*, *trolly*, *ogry*, *orky*, *zombíky*; jinde spolu válčí *scouti*, *snipeři*, *wingmani*, *runneři*, *riggeři*, *sardaukaři* a mnoho dalších bojovníků.

Často se vyskytují také tzv. *mutanti* (*mutoši*), stejně jako výrazy mutace, mutování, mutagenní, zmutovat apod. (*futuristicko-mutantně-apokalyptické*).

2.1.4 Cíl a prostředky

Hlavním zamýšleným cílem hráčů bývá zpravidla boj a zlikvidování protivníka. Následné střety bývají jedním z faktorů zmiňovaných v recenzích časopisů, např. hry jsou *pořádně ostré, čistokrevné střelečky, krev kam se podíváš* aj. Dokonce i ve zcela nebojové hře, jako je simulace hokejové ligy NHL, jde především o pěstní souboje na ledě.

Hráč musí toužit po výhře za každou cenu a o psychický či fyzický stav soupeře se nestará. Typickým povel, který dostává a kterým se beze zbytku řídí, je *najdi a znič*.

Vše dovoleno je také na poli prostředků. *Rozlišují se zbraně laserové, projektilové a rakety, často se k boji používá bazooka, mezi zbraně patří také zmenšující shrinker, zmrazující freezer, devastator aj. K technickému vybavení náleží třeba i „mobilní rušičky radarů“*. (Hoffmannová, 1998, s. 103)

Původně míněné s nadsázkou jsou samotné popisy her zavánějící brutalitou a morbidností. *Zvlášť šťavnatá je charakteristika hry Shadow Warrior: „mutanti rozsekaní katanou, pokosení palbou rychlopalných kanónů, změnění ve světlo a teplo minivodíkovou pumou, mutanti tekoucí po zdech, válící se na podlaze v kalužích své světle zelené krve, to vše je k vidění v typické 3d-střelečce, která je brutální, ale zábavná*. (Hoffmannová, 1998, s. 103)

K smíchu v pravém slova smyslu ale mnohdy nejsou. O tom, jak ve skutečnosti formují psychiku hráčů, mnohdy v dětském věku, by snad mohli pojednat sociologové, psychologové, psychiatři, pedagogové, teoretikové masové komunikace či třeba kněží. (Hoffmannová, 1998, s. 102)

2.2 Jazyk

Česká počítačová slovní zásoba není jednotná. Liší se svými významy i formální stránkou, například neustáleným pravopisem. Terminologie inspirovaná anglickou předlohou je tvořena počítačovými odborníky bez jakéhokoli zásahu lingvistů.

Přestože se jazyk užívaný při hraní počítačových her může zdát nahodilý, ve skutečnosti vyniká svou technickou vyspělostí.

Dalšími typickými znaky jsou hravost a autentická kreativita.

Velký vliv na styl vyjadřování přinesla také sci-fi a fantasy literatura společně s filmy. Odtud jsou čerpány výrazy pro boj, válečnictví a násilí, stejně tak ale také pohádkovost a comicsový styl, nadhled a ironie. Simulovaný svět poskytuje prostor pro výrazovou exhibici, což je jedním z hlavních faktorů, proč je tato mluva laikům nesrozumitelná.

2.2.1 Diskurz

Pojmem diskurz míním soubor charakteristických způsobů vyjadřování v určité oblasti komunikace (vymezené tematicky, prostředím, vlastnostmi komunikantů apod.), tedy pojmám ho jako *komplexní jazykový útvar s jistým obsahem a funkcí na úrovni parole, který je výsledkem i nástrojem jazykového jednání mluvčího*. (Encyklopedický slovník češtiny, 2002, s. 489)

O osobitosti diskurzu jazyka hráčů počítačových her pojednává několik jazykovědných prací (viz Mareš, 2009, Hoffmannová, 1998). Jeho silné zázemí tvoří četné recenze PC her publikované ve specializovaných periodikách a na internetu.

V následujících oddílech představím jeho nejvýraznější rysy.

2.2.2 Vliv anglického jazyka

Působení cizího jazyka je rozpoznatelné na první pohled. Původ her na americkém kontinentě byl již zmíněn. Tomu odpovídají anglické výrazy přetrvávající dodnes napříč všemi etnickými komunitami hráčů.

Anglická označení se ponechávají u samotných názvů her (*Mystery house*), při jejich třídění (*adventure, real-time*), označování úkonů (*upgrade*), pravidel (*level*), postav (*runner*) atd.

Velmi frekventované je kombinování anglické podoby výrazů s českými afixy (*mikrosoftácký*). Některé hry si žádají ukládání (*saveování*), bojové jednotky či starší verze her lze povýšit v jejich kvalifikaci (*upgradovat*), po mapě se lze pohybovat se z místa na místo (*scrollovat*), hráči mohou využívat klávesových zkratk (*shortcuty/šortkaty*), je možné hrát online hry po internetu (*neťácké*).

2.2.3 Spisovnost a nespisovnost

Užívání spisovnosti či nespisovnosti v jakýchkoli typech komunikace nepramení pouze z (ne)znalosti spisovného jazyka. Východiskem pro takové jednání je mnohdy vědomá volba a touha po ozvláštnění, která úzce souvisí s konkrétní komunikační událostí.

Časté užívání nespisovných, především obecně českých prvků napodobuje syntax spontánních mluvených projevů.

Volba jazykových prostředků je součástí jazykové hry, na kterou ostatní členové komunikace přistupují.

Rozvoj mediálního sdílení obsahů na konci 20. století zasáhl zdejší internetové prostředí, které muselo reagovat na novou formu vyjadřování. Ta se začala utvářet z takových vrstev jazyka, které byly rozšířené v běžné komunikaci, tedy z nespisovnosti, hovorovosti a chybného pravopisu.

Stále méně mluvčích je schopno dostát klasickým vzdělávacím modelům a nabízejí hybrid komunikační vulgárnosti s formální spisovností jako komunikační vzor nové doby. Pravopis jednoduše získal v řadě webových žánrů svá vlastní pravidla. (Peňáz, 2006, s. 94.)

Tvoření a odvozování substantiv probíhá na základě běžně užívaného jazyka, který tíhne k neformálnosti. Typické je zakončení maskulin pomocí sufixu *-ec* (*pokec*), *-ák* (*trhák*), *-áč* (*humáč*), *-ál* (*trenál*), *-oš* (*reparoš*), *-uz* (*vopruz*).

U feminin je nejfrekventovanější přípona *-ka* (*fleshka, hláška*). Mezi další časté patří sufixy *-árna* (*psychárna, vymývárna*), a *-írna* (*nudírna*).

2.2.4 Expresivita

Počítačové hráči často používají také takové prostředky jazyka, jejichž samotným výběrem a následným použitím mluvčí diskutovanou věc hodnotí. Svůj postoj nebo rozpoložení vyjadřují záporným (*býkárna, pohraničko, obšleh, konina, slabota*) i kladným způsobem.

Místy je možné sledovat až náznaky snah o knižnost (*spatříte do nebes se tyčící věž, berete v potaz vítr*).

Morfologicky se ozvláštňení textu dosahuje použitím předpon, přípon či koncovek běžně se vyskytujících v nespisovné vrstvě jazyka.

Výběr lexikálních jednotek silně ovlivňuje také reklama (*superpařba, superúspěšná, bombastické, hyperúspěch, božárna, bleskurychlý*).

2.2.5 Přirovnání

Ve snaze být originální sahají mluvčí po neobvyklých, mnohdy až překvapivých přirovnáních, ve kterých využívají svou slovní zásobu napříč všemi vrstvami jazyka. Pro vyjádření skutečnosti pak volí rozsáhlá souvětí (*tolik pytlů pod očima, že by s nimi šla opevnit celá Kanada*).

2.2.6 Intertextovost

Komunita hráčů PC her je pyšná, že oproti ostatním vyniká ve své specializaci, a svými znalostmi o ní se ráda chlubí. Doslova lze říci, že ji vystavují na obdiv. Tato hrdost pramení z uspokojení pocitem, že mají mít něco společného. Zároveň však přináší křížení různorodých oblastí kultury právě s hráčským fantasy světem.

Jedním z používaných prvků jsou jinak obecně známé citáty pocházející z jiných oblastí kultury, avšak přeměněné do specifické podoby, která se v hráčském slangu postupem času ustálila (*pár oříšků pro nenasyté popelky*).

Osobitá intertextovost se dále projevuje v oblasti frazeologie (*vše nešlo jako po másle, ale spíše jako po rašpli*).

2.2.7 Počítačové hry očima recenzí a recenzentů

Již zmíněné recenze (z latinského *re-censeo* – posoudit, zhodnotit) se pravidelně zaměřují na několik prvků. Vždy se v nich hodnotí grafické zpracování hry (*výborná, propracovaná, náročná, standardní, nevábná, chudá grafika*), animace, intro (neboli úvod/vstup do hry), textura (neboli struktura povrchu) a izometrie (neboli ztvárnění krajiny).

Na jedné straně má hra představovat únik od reality, na straně druhé recenzenti požadují, aby byla co nejvíce realistická, věrohodná a přirozená. V rámci toho je velmi důležitá detailnost.

Neméně důležitou roli hrají zvukové efekty, jako kvalita dabingu, sound-track nebo využití samplů.

2.2.7.1 Mluvčí a adresát

Na výraznou spjatost účastníků komunikace při recenzním hodnocení počítačových her upozorňuje svým článkem Petr Mareš (2009). Ukazuje to na velké frekvenci výskytu slovesných a zájmených tvarů 1. a 2. osoby.

Mluvčí zde zosobňuje vyjadřovatele názoru (*vím, o čem mluvím*), přičemž část z autorů využívá plurálových formulací (*znovu opakujeme*). Druhá osoba označuje recipienta, tedy čtenáře, ale také hráče nebo dokonce konkrétní aktéry hry.

Výjimkou nejsou věty udržující kontakt (*Co říkáte? I to je podivné, že?*).

Všechny tyto prostředky odkazují k úmyslně navozené důvěrnosti mezi účastníky komunikace. Více o vztahu *gamesníků* viz oddíl *Hráči PC her*.

2.3 Specializovaná periodika

2.3.1 Časopis Score



Score je u nás nejprodávanějším časopisem o počítačových hrách. Vychází jako měsíčník od roku 1994, a to nejen v České republice, ale i na Slovensku. Současným jeho šéfredaktorem je Mikoláš Tuček.

Periodikum obsahuje 130 stran zaměřených převážně na recenze počítačových her a videoher, výjimečně také hudebních alb či knižních titulů. Ojediněle se vyskytují články o hardwaru. Pravidelnou součástí je originální kreslený komiks *Robin – Opravdovej hrdina*.

Každé vydání je doplněno přílohou v podobě dvou DVD s kapacitou 18GB. Ta obsahují plné hry, demoverze, modifikace populárních titulů,

tapety a informace o softwaru.

Score je zacílen na určitou skupinu čtenářů, čemuž odpovídá jeho odvážný, až kontroverzní styl psaní a humoru. Ten zde zavedli jeho dřívější šéfredaktoři Jan Eisler (*Ice*) a Andrej Anastasov (*Andrew*).

2.3.1.1 Recenze v časopisu Score

Při studiu recenzních textů jsem vycházela z následujících prací:

- Jan Bílek – PAINKILLER: HELL & DAMNATION, 2012, str. 70–71
- Miloš Bohoněk – MEDAL OF HONOR: WARFATHER, 2012, str. 64–67
- Daniel Krásný – LUCIUS, 2012, str. 62–63
- Jan Vrobel – FAR CRY3, 2012, str. 44–47
- Jan Vrobel – HITMAN: ABSOLUTION, 2012, str. 58–61

Autoři recenzí, bez ženského zastoupení, se pod své práce podepisují celými jmény a nevyužívají přezdívky.

Fotografie jsou nepostradatelnou součástí těchto textů. Kvalitní snímky zabírají 60% celého prostoru vyhraněného recenzním textům.

Oproti dalším periodikům má Score několik specialit, které textům recenzí přidávají další hodnoty, činí je přehlednější a podávané informace co do rozsahu rozšiřují. Systematičnosti a ulehčení orientace napomáhá už samotný fakt, že kapitoly mají jasně dané pořadí, které se opakuje v každém čísle, proto recenze najdeme vždy na stejném místě a v přímé návaznosti rovnou za sebou. Nemusíme tedy listovat celým časopisem a vyhledávat je. V jakém oddílu se právě nacházíme, zjistíme z hlavičky jakékoli stránky.

Další údaje, které neposkytuje ani Level, ani Cinepur, jsou údaje obsahující technické náležitosti hry. Hned pod jejím názvem najdeme vždy šedou tabulku s bílým textem obsahující distributora hry (včetně českého), výrobce, adresu oficiálních webových stránek, technické požadavky, doporučení redakce a cenu hry. Na konci textu se nachází informace o stupni lokalizace (např. hra obsahuje český manuál), době osvojení (tj. časové rozmezí mezi studiem pravidel a jejich ovládnutím) a doporučeném věku hráčů.

Další pravidelnou rubrikou je tentokrát červený rámeček *TIPY A TRIKY*. Zde se nachází postřehy od autora recenze, který si hru vyzkoušel, například *když už střílíte, miřte vždy na hlavu* (Vrobel, Hitman).

Červenou barvu mají také rámečky obsahující text podle individuální potřeby konkrétní hry. Jejich označení není tedy standardní, setkat se můžeme například s názvem *PATÁLIE HERNÍHO RECENZENTA*, kde autor popisuje, jak se sám he hře fyzicky dostal, jaké ho provázely technické nesnáze při prvním pokusu o její spuštění, a jak tedy vlastně začalo psaní té oné konkrétní recenze. Nápadné propojení se životem a uvolnění atmosféry textu je zřejmé. (Vrobel, Hitman)

Na konci každé kritiky se nachází výrazné, opět červené, plus, mínus a otazník, přičemž plus vyjmenovává a shrnuje klady počítačové hry, mínus zápory a otazník závěrečnou kritickou formulaci. Těsně pod těmito znaménky leží červené pole s číslem, které označuje udělený počet procent. Tento údaj obsahuje poslední srovnání, a to pomocí znamének > a <, kde autor zmiňuje o něco lepší a horší hru.

Například: (Krásný, Lucius)

- + *tíživá, místy až poetická atmosféra, netradiční námět, vizuální styl je povedený, pro někoho obtížnost, cena*
- – *striktně lineární, obtížnost je vesměs nudná a bohatá na zbytečné zákysy, odbytý příběh*
- ? *Hra, která na povrchu pálí jako šampon v močové trubici, ale když do ní cvaknete, upadne jak Jan Kraus při uvádění Miss Slovensko.*
- 65%
- <*horší hraní než Cesta kolem světa za 80 dní (70%)*
- > *smysluplnější než Manhunt (77%)*

Velký rozdíl je ve velikosti prostoru, který oproti ostatním periodikům svého druhu Score poskytuje samotnému hodnocení a popisu představované hry. Těmto dvěma oddílům věnuje naprostou většinu textu, přičemž v několika tomu speciálně určených odstavcích a podkapitolách hodnotí atmosféru, epizody, vyprávění, vlastní autorské prvky, audiovizuální zpracování a v neposlední řadě také chyby. Dopodrobna popisuje příběh, strategii, úkony (mnohdy i klávesové zkratky, kterými jich docílíte), náplň hry a herní principy. V ohledu kritiky tak působí nejprofesionálněji a podává nejpodrobnější informace.

Kladná kritika hodnotí jak hru jako celek, tak také její jednotlivé části uvedené výše.

Například:

- *velmi svižný a fortelný tutoriálek (Vrobel, FarCry3)*
- *úžasná mimika postav a jejich dabing rozhodně nedělají hře jakoukoli ostudu (Vrobel, FarCry3)*
- *skvěle zpracované prostředí, dabing i mimika postav (Vrobel, Hitman)*
- *hra velmi dobře šlape (Vrobel, FarCry3)*
- *dech beroucí šarm a aura kultivovanosti (Vrobel, FarCry3)*
- *můžete věnovat pozornost tradičně dobře zpracovanému příběhu (Vrobel, Hitman)*
- *máte pocit, že koukáte na kvalitní, vysokorozpočtový film (Vrobel, Hitman)*
- *sledovat, jak se příběh posouvá, je skutečným požitekem (Vrobel, Hitman)*

- *toho, co vám hra umožňuje, je spousta* (Vrobel, Hitman)
- *projekt zaujal na první dobrou* (Krásný, Lucius)
- *disponuje skvělým námětem i vynikající atmosférou* (Krásný, Lucius)
- *v kronikách herní brutality se mu jistě najde teplé místo* (Krásný, Lucius)
- *PK vás prostě dostane* (Bílek, Painkiller)
- *remaky frčí* (Bílek, Painkiller)

Záporné hodnocení povětšinou zohledňuje srovnání s předchozími verzemi či dříve vyššími podobnými materiály. Popisy celku a částí jsou zde rovněž často zmiňované.

Například:

- *inventář je celý úplně na prd* (Vrobel, FarCry3)
- *ve výsledku až o tak velké terno možná nejde* (Vrobel, Hitman)
- *další věc, kterou jsme vnímali jako problém* (Vrobel, Hitman)
- *herními principy se nejedná o nic světoborného* (Krásný, Lucius)
- *ťukali jsme si v redakci na čelo* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *zvolili tak bombasticky blbé jméno* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *tuctovější militaristický název vybrat nemohli* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *vadnoucí subžánr* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *daří se z vyprávěčského stylu udělat nepřehledný guláš* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *zaplácnout dva odstavce něčím tak triviálním* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *je méněpovedeným sourozencem loňského trhu* (Bohoněk, Medal of Honor)

Pro výše nastíněné porovnávání her je předpokladem jejich časté jmenování v recenzích.

Například:

- *v tomto čísle recenzovaný Hitman: Absolution se má co učit* (Vrobel, FarCry3)
- *výrazně se liší od svobodnějšího Dishonored* (Vrobel, Hitman)
- *hra probíhá stejně jako v podobném Serious Samoci* (Bílek, Painkiller)

Velký výskyt mají také odkazy k jiným artefaktům (filmy, televizní pořady, knihy apod.).

Například:

- *naskakuje rychleji než v posledním díle Ramba* (Vrobel, FarCry3)
- *na místě, kam by vám Lonely Planet nedoporučoval být jen poslat pohlednici* (Vrobel, FarCry3)
- *znáte seriál Braking Breaking? Bad?* (Vrobel, FarCry3)
- *jakkoli byste takové tvrzení spíš čekali v knížkách Ondřeje Sekory* (Vrobel, FarCry3)
- *slovy Arnolda Rimmera z Červeného trpaslíka* (Vrobel, Hitman)
- *věděl to Miroslav Moravec, ví to Jan Přeučil a samozřejmě je si toho zatraceně vědom i Hitman* (Vrobel, Hitman)
- *šmejdicí pasáž v pořadu Prostřeno!* (Vrobel, Hitman)
- *sedne jako baloňák Colombovi* (Bohoněk, Medal of Honor)

S uváděním odkazů souvisí také velmi hojné používání obecně známých slovních spojení, které zde však není tolik výrazné, jelikož se ve Scoru na rozdíl od jeho používání v ostatních zmiňovaných periodikách ztrácí v textech, které jsou svou délkou výrazně rozsáhlejší.

Například:

- *jak každý ví, opakování je matkou moudrosti* (Vrobel, Hitman)
- *klopí do sebe jednu fľašku za druhou* (Krásný, Lucius)
- *šrámy na duši* (Krásný, Lucius)
- *třešnička na dortu* (Krásný, Lucius)
- *něžná polovička* (Bohoněk, Medal of Honor)

O častém oslovení čtenáře je zmínka v kapitole 2.2.7.1. Mluvčí a adresát. V některých případech autoři Score tento druh obracení se na adresáta posouvají ještě dál a ukládají mu úkony, které má nebo by měl ve svém zájmu udělat.

Například:

- *však víte, kam tím míříme* (Vrobel, FarCry3)
- *jste-li šťastnými majiteli časopisu, který právě čtete* (Bílek, Painkiller)
- *dalším bodem programu, drazí přátelé* (Vrobel, FarCry3)
- *jestli jste právě začali vrískat* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *všimli jste si, jak jsme plynule přešli do ironie?* (Vrobel, FarCry3)
- *vy si jej v nějaké přitažlivé slevě pořídíte* (Krásný, Lucius)
- *Score prosím pěkně zavřete, srolujte a dejte si s ním dvě výchovné, zleva i zprava* (Bohoněk, Medal of Honor)
- *třeba si někdo z vás najde důvod, proč si příští měsíc nedat dvacet piv* (Bílek, Painkiller)
- *necháme na vaší fantazii* (Bílek, Painkiller)

Ze slangových výrazů týkajících se hráčského prostředí Score používá slova, která jsou laické veřejnosti mnohdy nesnadno identifikovatelná.

Například:

- *žánr sandboxových akcí* (Vrobel, FarCry3)
- *stealth systém* (Vrobel, FarCry3)
- *headshot* (Vrobel, FarCry3)
- *bug* (Vrobel, FarCry3)
- *sniper* (Vrobel, FarCry3)
- *achievements* (Vrobel, Hitman)
- *vyspoilovali jsme vám* (Bohoněk, Medal of Honor)

Všechny ostatní výrazy nesoucí v sobě prvek ozvláštnění, expresivitu, pokus o originální slovní zásobu apod. jsem pro ukázkou shromáždila do následujícího soupisu.

Například:

- *vidláčtí kamarádíčci* (Vrobel, FarCry3)
- *měli jste možnost očíhnout* (Vrobel, FarCry3)
- *fajrák* (Vrobel, FarCry3)
- *lemtáte laciné pivsony* (Vrobel, Hitman)
- *hra se postará, abyste SCORE, ale i skóre věnovali patřičnou pozornost* (Vrobel, Hitman)
- *pekelný mocipán* (Bílek, Painkiller)
- *hustá řezba* (Bílek, Painkiller)

Závěrem bych ze Scoru chtěla citovat ukázkou, která periodikum dle mé zkušenosti nejvíce charakterizuje po jazykové i stylistické stránce a která ukazuje ironii autorů a košatost jejich vyjadřovacího stylu. Na první pohled viditelné je zejména zacházení do detailů. Následující věty souvisí s informací, že je hlavní hrdina plešatý.

- *At' si kdo chce, co chce, říká, at' si matka slzy utírá, ke správnému chlapovi patří pleš jako k Tukanovi díra mezi zuby velká jako vrata do obecní maštale. Pravda, lysina musí být plánovaná jako šlechtické dítě – pokud vám vlasy vypadají samoděk hrůzou při pohledu, jak se pořád válíte na gauči a lemtáte laciné pivsony, je výsledek spíše k politování. Pořádná aerodynamická pleška je ale v mnoha ohledech praktická. Pokud se s někým rvete, nemůže vás tahat za pačesy, v přírodě si hlavou pomůžete k rozdělení ohně skrz odraz slunečních paprsků a k trvalé údržbě nepotřebujete vyhazovat cenné groše za kadeřnickou učnici, ale prostě svou chloubu jednou přejedete mýdlem a pak už jen dokrášlíte leštěnkou na parkety a kusem hadru. (Vrobel, Hitman)*

2.3.2 Časopis Level



Level je po Scoru druhým nejčtenějším časopisem v Česku. Vychází jako měsíčník od roku 1995 ve vydavatelství Burda Communications. jeho Současným šéfredaktorem je Michal Křivský.

Jedno číslo nabízí 116 stran zaměřených převážně na počítačové hry s platformou PC a obsahující jedno hlavní, několikastránkové téma s herním podtextem. S hrami souvisí také pravidelné sekce recenzí, novinek a rozhovorů. Mimo to se také časopis zabývá hardwarem, softwarem, filmy nebo například hudbou.

Od roku 2003 vychází místo běžných dvanácti třináct čísel ročně. Důvodem je velký počet nových her vydaných v období Vánoc, jejichž recenze by se do obvyklého vydání nevešly.

Pravidelnou součástí každého standardního čísla je DVD příloha obsahující jedno dvouvrstvé DVD s kapacitou 8GB. To obsahuje plnou verzi jedné komerční hry, několik bezplatných her a programů, galerii, trailery a videa natočená redakcí časopisu.

Kromě oficiálního webu stránek časopisu level.cz využívá redakce také partnerského webu Hrej.cz.

2.3.2.1 Recenze v časopisu Level

Při studiu recenzních textů jsem vycházela z následujících prací:

- Lukáš Grygar – *NHL07 – JE TO V MONOPOLU*, 2006, str. 80–81
- Jan Hořčík – *DOTA2*, 2012, str. 56–57
- Tomáš Krajča – *ACT OF WAR: HIGH TREASON*, 2006, str. 93
- Pavel Prouza – *CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS*, 2006, str. 62–64

- Michal „B&WOLF“ Rybka – *BLACK&WHITE2: BATLE OF THE GODS*, 2006, str. 78–79

Autory textů jsou zpravidla muži, přičemž svůj podpis mnohdy doplní, ne-li přímo nahradí přezdívkou, tzv. *nickem*.

Názvy recenzí jsou vždy psané pouze velkými písmeny a obsahují v sobě titul popisované hry.

Průměrný počet fotografií na jednu dvojstránku je šest a více. Každý snímek navíc nese svůj vlastní komentář pokračující v myšlence celého textu recenze.

Gramatické a pravopisné stránce textů je věnována menší pozornost než jejich stránce stylové.

Často se objevují nedostatky v interpunkci.

Expresivita, s jakou autoři recenzí nahlíží na počítačové hry, je výrazná v kladném i záporném hodnocení. V obou případech je postavená na rozsáhlé slovní zásobě a snaze o originalitu textu. Kladná kritika pracuje s metaforikou nebes, s nesklonnými přejatými adjektivy, která dokonce v rámci expresivity stupňuje, apod.

Například:

- *budete v sedmém nebi* (Prouza, *Condemned: Criminal origins*)
- *objemově je tenhle datadisk zatraceně nadupaný* (Krajča, *Act Of War: High Treason*)
- *nechá ve vás zatraceně dobrý dojem* (Prouza, *Condemned: Criminal origins*)
- *TH je datadiskem s velkými ambicemi* (Krajča, *Act Of War: High Treason*)
- *dovedou spolehlivě pohltit i největší remcaly* (Krajča, *Act Of War: High Treason*)
- *fyzika puku se dočkala nových algoritmů* (Grygor, *NHL07*)
- *což je dvacetkrát víc super než bych čekal* (Grygor, *NHL07*)
- *opravdu vítané zpestření* (Prouza, *Condemned: Criminal origins*)
- *což se cení* (Hořčík, *Dota2*)
- *máloco vás rozhází* (Prouza, *Condemned: Criminal origins*)
- *autoři se rozšoupli* (Prouza, *Condemned: Criminal origins*)

Záporná hodnocení autoři často vyjadřují slovy *klišé* nebo *déjà vu*. Dalšími znaky jsou hodnocení v podobě expresivních adjektiv, zdvojnásobení v ironickém významu, výrazy z oblasti kriminality, metaforická či metonymická vyjádření apod.

Například:

- *klišovost si tvůrci mohli odpustit* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *odsouzení k déjà? déjà? vu* (Grygor, NHL07)
- *zcela dementní brankáři* (Grygor, NHL07)
- *intelligence počítače je stále dost tupounská* (Grygor, NHL07)
- *pitomoučká slovní hříčka* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *neexistující konkurence je průšvihem* (Grygor, NHL07)
- *za to bych zabíjel* (Grygor, NHL07)
- *manipulace s nimi je skutečně za trest* (Grygor, NHL07)
- *někdo po vás chce plnou cenu za starý, obnošený kabát* (Grygor, NHL07)
- *staré nešvary vedou dál své křížácké tažení proti uživatelskému pohodlí* (Grygor, NHL07)

Slangové výrazy související s hráčským prostředím jsou převážně přejímky z angličtiny, popřípadě počeštěnými anglicismy v podobě anglického základu slova, jehož zbytek si uživatelé upravují do počeštělých forem.

Například:

- *cut-scéna* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *RTS konkurence* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *kamera odzoomuje vzhůru* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *multiplayerové možnosti* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *nastavení před skirmish* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *pathfinding lodí* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *nemilosrdný kampf* (Rybka, Black&White2)
- *přináší nové featury* (Rybka, Black&White2)
- *zábava ve formě vedlejších questů* (Rybka, Black&White2)

- *marast* (Grygor, NHL07)
- *adaptace hry na gamepady s duálními sticky* (Grygor, NHL07)
- *lanch titul* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *běží na stejném enginu* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *přehnané shader-efekty* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *MOBA* (Hořčík, Dota2)
- *source engine* (Hořčík, Dota2)
- *tutoriály* (Hořčík, Dota2)

Recenze počítačové hry srovnávají nebo odkazují na jejich předešlé verze. Autoři tak ukazují svou zainteresovanost a prohloubenou znalost oboru. Každá recenze obsahuje minimálně tři, častěji však mnohem více takovýchto odkazů. Z jejich velkého množství vybírám pouze dvě krátké ukázky.

Například:

- *do herní svobody „Pro Eva“ to má ještě na míle daleko* (Grygor, NHL07)
- *příběh je podobně jako u F.E.A.R. drsný a napínavý* (Prouza, Condemned: Criminal origins)

Z pohledu neznalce hráčského prostředí jsou mnohem zajímavější odkazy do jiných odvětví kultury, které autoři používají pro dokreslení představy popisovaného.

Například:

- *jak nás mohou poučit díla novější, jako je třeba westernový seriál „Dead Wood“* (Rybka, Black&White2)
- *v duchu pohrobně komunistického „i kdyby padli všichni, stanou noví“,... to na ostrově? vypadá jako na Letné na prvního máje* (Rybka, Black&White2)
- *poňouká s razancí Jiřiny Švorcové, i když jeho hlasový repertoár připomíná spíše o oktávu níže položeného Dalibora Jandu* (Rybka, Black&White2)
- *když ji miluješ, není co řešit, kváká jeden reklamní slogan* (Grygor, NHL07)
- *Oroduj za nás, Hlinko!* (Grygor, NHL07)
- *ramboidní hrdina* (Krajča, Act Of War: High Treason)

Výrazná je také tendence ke hře s jazykem, především v podobě užívání obměn všeobecně dobře známých frází, známých přísloví, přirovnání, sousloví, frazémů apod.

Například:

- *TH má do bavlňky daleko* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *zamotoť se do šarvátek* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *s klidným srdcem* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *jestli neumřeli (zde je klasická právní klička typu „jestli“), jsou šťastni dodnes* (Rybka, Black&White2)
- *na férovku* (Rybka, Black&White2)
- *zatápět nepříteli* (Rybka, Black&White2)
- *do rozhoupané bárky zatékalo až po kolena* (Grygor, NHL07)
- *vyhrávat zápasy s prstem v nose* (Grygor, NHL07)
- *začne hlodat červík* (Hořčík, Dota2)

Určené komunikační role jsou zvýrazněné častým oslovením čtenářů, popřípadě hráčů, kontaktními otázkami a prosazující se osobou mluvčího. Pro svou četnost je časté používání první a druhé osoby nepřehlédnutelné. Někteří autoři pro komentáře, ve kterých tento jev aplikují, volí podobu závorek.

Například:

- *(pokud vás tedy vzrušuje představa)* (Rybka, Black&White2)
- *povídám* (Rybka, Black&White2)
- *nevím, jak vy* (Grygor, NHL07)
- *jenže to je dnes, dámy a pánové* (Hořčík, Dota2)
- *doufejme, modleme se* (Grygor, NHL07)

Bojové scénáře a strategie nejsou popisovány do takových podrobností, které by svými detaily zacházely k brutalitě. Naopak – pokud je možné použít přirovnání k jiné skutečnosti, nikoliv krvavé, volí autoři spíše tuto cestu. Pokud je scéna přece jen popsána, pak nijak surově. Nejdrsnější nalezené popisy viz níže.

Například:

- *hodlá vygumovat živáky* (Rybka, Black&White2)
- *jakási nahnílá opice, která tedy u veterináře nebyla vážně, ale vážně hodně dlouho* (Rybka, Black&White2)
- *postava se občas vykaká na vlastní vesničany* (Rybka, Black&White2)
- *nebát se a drtit* (Hořčík, Dota2)
- *hrdinové se mydlí mezi sebou* (Hořčík, Dota2)
- *chtějí vás zbít do krvácejícího klubka* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *když prašíte nepřítele krumpáčem po hlavě, zakolísá, možná upadne a vyplivne na zem krev, zatímco bolestivě řve* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *detektor zápachu na zjištění mrtvých těl* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *nahnílá morbidita* (Rybka, Black&White2)

Pro další zvýšení atraktivity textu slouží autorům knižní výrazy nebo třeba nestandardní slovosled.

Například:

- *lze namítat mnoho proti značné předskriptovanosti* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *z toho dílka opravdu dýše* (Rybka, Black&White2)
- *situace se pranic nemění* (Grygor, NHL07)
- *udolat protivníka* (Hořčík, Dota2)

Ostatní slangové, obecně české, nářeční či hovorové výrazy, kterými autoři ozvlášťují recenzní texty, shrňme do zbývajících výčtu. Ve většině případů se jedná o individuální práci se slovní zásobou a fantazií autorů.

Například:

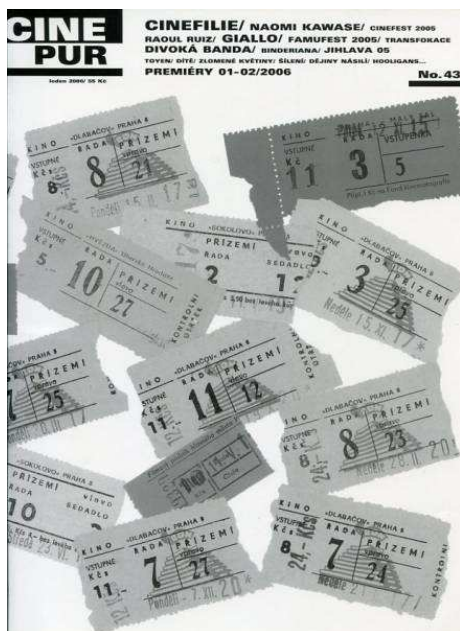
- *svižná hratelnost* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *audiovizuální pozlátko* (Krajča, Act Of War: High Treason)
- *roky hrůzovlády* (Rybka, Black&White2)

- *rajón* (Rybka, Black&White2)
- *nalágrovat se* (Rybka, Black&White2)
- *přivandruje* (Rybka, Black&White2)
- *předvídatelné lekačky* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *maník s brokovnicí* (Prouza, Condemned: Criminal origins)
- *hráč-novic* (Hořčík, Dota2)

V práci zmiňuji jako jeden z nejvíce charakteristických znaků pro recenze počítačových her jejich nesrozumitelnost laické veřejnosti. Pro názornou ukázkou způsobu vyjadřování v daném periodiku jsem zvolila následující příklad.

- *Na začátku fenoménu DotA stála jediná mapa pro Warcraft. O dekádu později je z ní samostatný herní žánr nazývaný MOBA (multiplayer online battle arena). Nejdříve si ho všimla menší herní studia a postavila na něm své nové, či dokonce debutové tituly – příkladem mohou být League of Legends či Heroes of Newerth. Později přibyli Gas Powered Games se svou hříčkou Demigod. Až se na udičku chytil gigant Valve. DOTA2 je tedy tuplem stejná jako DotA původní, až na velká a malá písmenka. Mapa samotná, hrdinové, předměty, které mohou hráči používat – to vše je prakticky totožné, tedy stejně dobře navržené. K tomu ale navíc přidalo Valve svůj Source engine, což se cení. A co víc, přidalo k receptu také veškerou komunitní infrastrukturu v rámci platformy Steam. (Hořčík, Dota2)*

2.3.3 Časopis Cinepur



Toto periodikum není svým obsahem specializované přímo na prostředí počítačových her, přesto publikuje velké množství jejich recenzí, proto bych jeho jméno ráda zmínila. Primárně se jedná o filmový časopis vycházející od roku 1991 pod záštitou FAMU. Pro velké finanční potíže vycházel dlouhou dobu pouze jako čtvrtletník, od roku 2001 jako dvouměsíčník. Současnou šéfredaktorkou je Jindřiška Bláhová. K jeho jménu se vážou dvě prvenství. V roce 2005 získal první místo za nejlepší specializovaný časopis a v roce 2007 ocenění za nejlepší obálku.

Pro recenze počítačových her je určená sekce *Videohry*. Pod každou z nich nabízí oficiální webové stránky Cinepuru možnost online komentáře.

2.3.3.1 Recenze v časopisu Cinepur

Při studiu recenzních textů jsem vycházela z následujících prací:

- Helena Bendová – *Intriky a svoboda*, hra Gothic 3, 2008, zdroj – internet,
- Jiří Flígl – *Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi*, hra Left4Dead, 2012, str. 19–21,
- Antonín Tesař – *Hádanky ve tmě*, hra Limbo, 2012, str. 13–14,
- Antonín Tesař – *Chytrá myš v chytrém bludišti*, hra Portal a Portal 2, 2012, str. 22–23,
- Jaroslav Švelch – *Náš zákazník, náš pán, náš život*, hra Cart Life, 2012, str. 13.

Autoři jsou pod texty podepsáni svými pravými jmény, nikoli nicky nebo přezdívkami. Souvisí to s tím, že časopis není přímou součástí komunity počítačových hráčů, ale přistupuje ke hram spíše zevnějšku jako k součásti svého zájmu o audiovizualitu.

Název recenze je vždy na autorově fantazii, přičemž v sobě často obsahuje náznak pozdějšího celkového hodnocení, popřípadě vyzdvihuje nejsilnější či naopak nejslabší místo. Nikdy se nejedná přímo o titul popisované hry.

Graficky, stejně jako u Scoru a Levelu, se v převážně většině jedná o třísloupcové texty v rozsahu 1–3 stran doplněné vždy minimálně o jednu, častěji však až o několik fotografií z prostředí hry. Na rozdíl od předchozích nejsou zde publikované snímky doplněné žádným komentářem.

Podoba recenzí v tomto periodiku je však od dvou předchozích odlišná zejména po stylistické a jazykové stránce. Autoři pocházející převážně z řad studentů a absolventů FAMU nebo oboru filmová věda na filozofických fakultách se viditelně snaží o spisovné texty s odbornými výrazy nejen z oblasti videoher a filmu, ale také literární vědy a naratologie.

Například:

- *poetika her* (Tesař, Hádanky ve tmě)
- *interakce postavy a prostředí* (Tesař, Hádanky ve tmě)
- *minimalistická dějová premisa* (Tesař, Hádanky ve tmě)
- *perspektiva pohledu* (Tesař, Hádanky ve tmě)
- *pozice subjektu* (Bendová, Gothic 3)
- *fikční svět* (Bendová, Gothic 3)
- *bezpříznakové lokality* (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)
- *narace je přítomná* (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)

Celková snaha o sofistikovanější jazykové podání se projevuje také častým používáním cizích výrazů, odborného názvosloví a termínů obecně.

Například:

- *vpád iracionality* (Bendová, Gothic 3)
- *konvencionalizovaná imaginace* (Bendová, Gothic 3)
- *automatická identifikace* (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)
- *brilantně prostoduchá motivace* (Tesař, Chytrá myš v chytrém bludišti)
- *absurdní paranoidní konstrukce* (Tesař, Chytrá myš v chytrém bludišti)

- *graficky preciznější* (Tesař, Hádanky ve tmě)
- *design* (Tesař, Hádanky ve tmě)

Hovorové či slangové výrazy jsou v recenzích zastoupeny minimálně.

Například:

- *mít mouchy* (Bendová, Gothic 3)
- *bombastický design* (Tesař, Hádanky ve tmě)
- *přezíravě peskovat* (Tesař, Chytrá myš v chytrém bludišti)
- *žvatlající loutky* (Švelch, Náš zákazník, náš pán, náš život)
- *biják* (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)
- *pseudo-zombáci* (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)

V kontrastu k tomu jsou zastoupeny knižní výrazy a dysfemismy.

Například:

- *ráno vstávat, večer uléhat* (Švelch, Náš zákazník, náš pán, náš život)
- *pachtící se* (Švelch, Náš zákazník, náš pán, náš život)

Vůbec nejčastějším jevem zmíněným výše jako typickým pro recenzní texty těchto periodik jsou odkazy k jiným artefaktům, zejména k dříve vydaným hrám, předešlým verzím apod., ale také k filmům a knižním titulům. Jelikož se primárně jedná o filmový časopis, jsou zde tyto příklady častější než ve Scoru nebo Levelu.

Například:

- *Nejde přitom o model Tuláka vězícího v mechanickém soukolí z Chaplinovy Moderní doby, situace se spíš podobá pohledu do zářícího červeného oka nelidsky rozumného Hala 9000.* (Tesař, Chytrá myš v chytrém bludišti)
- *Epidemie z ostatních lidí učinila krvežíznivé bestie připomínající rychlé agresivní zombie známé z filmů nové éry zombie žánru à la remake Romerovy klasiky Úsvit mrtvých (2007).* (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)

- *Tento princip nezapřou extrémní hororové tituly jako Amnesia: The Dark Descent (2010), jež hráče konfrontují se soustavou drásajících situací a maximálního vypětí, či ryze zlomyslné hry typu I Wanna Be The Guy (2007). (Flígl, Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi)*
- *Sociální realismus ve stylu Kena Loache (Švelch, Náš zákazník, náš pán, náš život)*

Sledovala jsem také recenze publikované na oficiálních stránkách časopisu. Ihned pod ní se nachází sekce určená pro online reakce čtenářů. Ti si zde vyměňují názory na článek a hru samotnou nejen mezi sebou, mnohdy dokonce vyzývají k zapojení se do diskuze samotného autora kritiky.

Například:

- (LLK) *GOTHIC 3 A OBLIVION JSOU NEJLEPSÍ JO*
- (Mbuna) *Já naopak považuji tento text za recenzi hodnou časopisu Score v trochu sofistikovanějším jazykovém podání. Opravdu {pardon} nejapný popis děje. Je to skutečně to, co potřebuji vědět o hře jako čtenář filmového časopisu? Dramaticky sdělujete skutečnosti, které jsou ke kritickému náhledu na hru zcela irrelevantní...*
- (Helena Bendová) *Milý Mbuno, souhlasím, že ten můj popis obsahu hry je pěkně nejapný (i když podotýkám, že v celé kritice věnuju popisu děje jen a pouze tyto dvě věty). Stejně tak ta má poznámka o texturách, "s nimiž si dali tvůrci práci", je ve své konvenčnosti obsahové i stylistické vážně hrozná. Nicméně na Vaše vyčítavé otázky...*
- (Mbuna) *Milá Heleno, ano, to je samozřejmě zcela legitimní, ale tento text myslím zaměňuje popis funkcí s popisem funkčních principů. Pokud píšete: „...“, popisujete a vyzdvihujete funkce tohoto programu (hry) nad jiný program...*
- (david) *aji s cheatama treba na silu nebo na vizbroj a nazbrane proste je gothic 3 nej a tento blog je nej blog*

3 Praktická část

Praktická část práce obsahuje výzkum znalosti vybraných výrazů z hráčského prostředí, které se v prostudovaných recenzních textech vyskytovaly nejčastěji. Z nich byl sestaven dotazník, jehož podoba je součástí příloh této práce.

Počet zkoumaných výrazů je 20.

Počet dotazovaných jedinců z řad laické veřejnosti, tedy lidí, kteří PC pravidelně či vůbec nehrají, je 30. Počet respondentů z hráčského prostředí je 5. Výrazný početní rozdíl těchto dvou skupin nemá vliv na celkový výsledek průzkumu. Hráči byli osloveni pouze z důvodu porovnání, nikoli pro znalostní početní většinu.

Všichni dotazovaní byli ve věku 21 – 38 let.

Předpokládaný výsledek je neznalost významu většiny výrazů na straně laické veřejnosti a naopak jejich znalost pravidelnými hráči. Při tomto výsledku práce potvrdí tvrzení, že mluva, kterou se komunita hráčů běžně dorozumívá a kterou také najdeme v tematicky zaměřených časopisech, je pro danou skupinu lidí typická a systematicky se řadí na úroveň slangového jazyka, který je laické veřejnosti nesrozumitelný.

Odpovědi dotazníku nabízely tři možnosti

- **Výraz znám a vím, že znamená...**
- **Výraz neznám, ale mohl by znamenat...**
- **Výraz neznám a neumím odhadnout.**

První dvě si dále žádaly doplnění vlastními slovy.

Pakliže byla označena jedna z prvních dvou možností a odpověď přesto nebyla správná, je započítána do třetí varianty, která vypovídá o neznalosti.

Pod každou tabulkou obsahující výsledek průzkumu je tučně popsán skutečný význam dotazovaného výrazu. V některých případech ho následují zajímavosti načerpané z odpovědí respondentů.

1.

Výraz ADVENTURY	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	9	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	2	–
...neznám a neumím odhadnout	19	–

Jde o specifický žánr počítačových her. Hráč v těchto hrách ovládá postavu, prochází s ní příběhem, musí řešit různé zápletky, hovoří s jinými postavami, sbírá různé věci apod. Většinou se jedná o příběhy velmi propletené a hráč tak musí používat své logické uvažování, aby mohl hru dohrát.

Tento výraz má vysokou znalost zejména díky odvození si významu překladem z anglického jazyka, kdy „adventure“ = „dobrodružství“.

2.

Výraz ACHIEVEMENTY	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	5	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	2	–
...neznám a neumím odhadnout	23	–

Achievementy jsou speciální bonusy za určité činy v dané hře. Např. hráč dostane achievement ‚gold finder‘, pokud nasbírá 50.000 zlata, či ‚best precision‘, pokud zabije 50 protivníků ranou do hlavy apod.. Za tyto achievementy dál získává zkušenosti, bonusy atd.

Zde se opět nejedná o znalost výrazu, ale o odvození si jeho významu pomocí překladu, kdy „achievement“ = „úspěch“.

3.

Výraz BĚŽET NA ENGINU	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	2	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	2	–
...neznám a neumím odhadnout	26	–

Každá hra běží na svém ,game engine‘. Jedná se o programátorský základ pro vykreslování modelů, stín, textur apod. Jde o jakési prostředí, na kterém celá hra běží.

Zde už překlad „engine“ = „motor“ nepomohl. Přesto se v jedné z neuznaných odpovědí vyskytoval. Respondenti mimo jiné hádali: *běhání na motoru, hra online, jít na domovskou stránku.*

4.

Výraz BUG	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	6	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	24	–

Bug chyba ve hře, např. prosvítání textur, postava se propadává pod zem, automobil se deformuje mimo fyzikální zákony, nejde splnit určitý úkol, postava se zasekne apod..

Překlad z anglického „bug“ = „virus, porucha“ mohl být opět velmi nápomocný při odhadování. Někdo si však příliš nelámal hlavu se spojitostí témat a jako odpověď napsal další z možných překladů významu, který angličtina používá, a napsal *brouk*.

5.

Výraz CUT-SCÉNA	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	2	–
...neznám a neumím odhadnout	28	–

Cut-scéna je přerušení hraní kvůli videu, které běží přímo v herní grafice a vysvětluje příběh, tzv. se snaží hráče vtáhnout do hry.

V pokusu o vysvětlení pojmu se objevily odpovědi jako například *vystříhlá scéna plná nemravností, krájející scéna* apod.

6.

Výraz FEATURE	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	3
...neznám, ale mohl by znamenat...	1	–
...neznám a neumím odhadnout	29	2

Feature jsou různé vlastnosti, které hra samotná má a využívá, většinou se jedná o nějaké nové prvky hratelnosti.

Jako jedinou správnou odpověď jsem uznala *postupy, charakteristiky, vlastnosti*. Nikdo další se o vysvětlení pojmu nepokusil. Poprvé se také objevilo zaváhání u dvou hráčů z pěti, kteří výraz neznali nebo neuměli řádně vysvětlit.

7.

Výraz FIRST-PERSON HRA (FPS)	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	5	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	3	–
...neznám a neumím odhadnout	22	–

FPS hra je hra z pohledu první osoby (hráč vidí jen ruce se zbraní, vybavením). Nejčastěji se jedná o 3D akční hry jako je Quake, Unreal, Call of Duty, Medal of Honor atd.

I zde byla jasně zřetelná angličtina a její překlad, kterým si respondenti chtěli vypomoci. Mnohdy se do něj však zamotali a výraz „first“ = „první“ zaměnili. Objevily se odpovědi jako například *hra pro začátečníky*, kde zřejmě došlo k chybně zvolené překladové alternativě „poprvé“, nebo hra pro 5 osob, kdy hádám záměnu „first“ za „fifth“ = „pátý“.

8.

Výraz HEADSHOT	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	1	3
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	29	2

Headshot není pouze zásahem zbraní přímo do hlavy. Je potřeba doplnit, že po takovém ataku následuje okamžitá smrt postavy.

Z tohoto důvodu byl tak malý počet respondentů se správnou odpovědí, jelikož ve většině případů chybělo potřebné doplnění o následné smrti. Ve dvou případech jsem tuto chybějící náležitost nemohla přehlédnout ani v odpovědích hráčů.

9.

Výraz LAUNCH TITUL	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	3
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	30	2

Launch titul je herní titul, který vychází společně s příchodem nové konzole na trh. Tzn., pokud bude vycházet Playstation 4, bude mít několik „launch“ titulů, aby lidé, co si konzoly pořídí v den vydání, měli co hrát.

Tato otázka byla jedna z pěti, na kterou nikdo z laické veřejnosti neodpověděl správně. Složitá se podle počtu chybných odpovědí zdá být také pro samotné hráče.

10.

Výraz LEVEL	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	11	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	2	–
...neznám a neumím odhadnout	17	–

Level je úroveň získaná postavou, kterou hráč ovládá (čím větší úroveň, tím lepší/silnější je postava). Nejčastěji se levely objevují ve hrách typu RPG (Role playing game), což jsou hry na hrdiny.

Pokud jsem někomu odpověď neuznala za správnou, pak to bylo ve většině případů z důvodu odpovědi *další kolo*, což neznamena totéž jako správně napsané *úroveň*. Přesto je tento výraz vyhodnocen jako laickou veřejností nejvíce známý.

Ozvlášťnujícím prvkem byla jedna z odpovědí, která zněla *Když to napíšu pozpátku je to "upe to samé"*.

11.

Výraz MAINSTREAM	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	4
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	30	1

Mainstream je označení pro střední třídu. Nejčastěji je tento termín spojovaný s hardwarem, kde označuje zlatou střední cestu, většinou nejlepší poměr cena/výkon.

Pokusem o anglický překlad bylo nejvíce odpovědí *hlavní proud*. Pro nezmínění důležitého znaku poměru výkonu a ceny jsem však odpověď nemohla uznat za správnou v ani jednom případě.

12.

Výraz MOBA	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	2
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	30	3

MOBA (Multiplayer online battle arena) – tuto značku vytvořila firma RIOT Games, která je zodpovědná za hru LoL (League of Legends – jedna z nejúspěšnějších her současnosti). Jde o typ online hry, která má blízko real-time strategiím, ale každý hráč ovládá pouze jednoho hrdinu, kde ve 2 týmech hrají proti sobě.

Tato otázka byla složitá nejen pro veřejnost, ale i pro samotné hráče.

Při tipování, lépe však řečeno pokusu o žert, se dvakrát objevila odpověď *přítelkyně Mobyho* (současný americký skladatel a zpěvák).

13.

Výraz REAL-TIMOVÝ BOJ	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	2	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	5	–
...neznám a neumím odhadnout	19	–

Real-time boj je ukázkou bojování v reálném čase.

V pokusu o odvození výrazu podle nesprávného překladu se objevily odpovědi jako například *týmová hra*.

14.

Výraz SANDBOXOVÁ AKCE	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	30	–

Při sandboxové akci má hráč k dispozici nástroje určené k modifikování herního světa. Může tak vytvořit nové mechaniky, jak tyto modifikace hrát.

O vysvětlení se v této otázce z laické veřejnosti nepokusil nikdo. Hráčům je však pojem dobře známý.

15.

Výraz SHADER-EFEKTY	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	1	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	1	–
...neznám a neumím odhadnout	28	–

Shader-efekty jsou grafické efekty, které zlepšují vizuální přitažlivost her, tzn., že bez těchto efektů by hry vypadaly o třídu hůře. Pomocí shader-effects můžeme např. vykreslovat efekty počasí, různé odlesky povrchů, různé druhy pokročilejšího stínování, efekty typu ,tesalace‘, ,post-processing ‘ apod.

Jako správnou odpověď jsem zde veřejnosti uznala *krásné barevné efekty*.

16.

Výraz SIDE QUESTY	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	1	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	1	–
...neznám a neumím odhadnout	28	–

Side questy jsou vedlejší úkoly, které hráč může splnit, ale nemusí, ve většině her nemají žádný vliv na hlavní příběh a slouží jen k vylepšení postavy.

Známkou správné odpovědi může být opět pouhý překlad výrazu „side quest“ = „vedlejší úkol“.

17.

Výraz SKIRMISH	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	–	4
...neznám, ale mohl by znamenat...	–	–
...neznám a neumím odhadnout	30	1

Skirmish je boj na blízko neboli tváří v tvář.

Doslovný překlad výrazu zní „šarvátka, hádka“. Vysvětlit výraz se nepokusil nikdo.

18.

Výraz STEALTH SYSTÉM	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	1	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	1	–
...neznám a neumím odhadnout	28	–

Stealth systém je systém schovávání, skrývání se ve stínech, způsob tichého přemísťování a zabíjení nepřátel. Zároveň se jedná i o herní styl. Existují hry jako ,Dishonored‘, série ,Thief‘, série ,Splinter Cell‘, kde je stealth systém hlavní vlastností hry.

Tato otázka patřila opět k nejtěžším. Jednou z mála tipujících odpovědí byla například *systém podobný windows*. Ostatní se význam odhadnout nepokusili.

19.

Výraz SURVIVAL HRY	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	5	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	6	—
...neznám a neumím odhadnout	19	—

Survival hry jsou takové, v nichž jde primárně o život postavě/postavám, kterých se zhostí hráč. Tzn. Jinými slovy hry o přežití.

Díky všeobecně známému překladu „survival“ = „přežití“ byla otázka vyhodnocena jako jedna z nejlehčích.

20.

Výraz TUTORIÁLY	Laická veřejnost/30	Hráči PC her/5
...znám a vím, že znamená...	11	5
...neznám, ale mohl by znamenat...	—	—
...neznám a neumím odhadnout	19	—

Tutoriály jsou výukové pasáže hry, které hráče naučí jak hru ovládat.

Častou nesprávnou odpovědí této opět lehčí otázky, souzeno podle počtu odpovědí správných, byla například *soutěže*.

3.1 Vyhodnocení praktické části

Výsledek dotazníkového šetření dopadl podle vstupního očekávání. Prokázal znalost vybraných výrazů hráči počítačových her a naopak jejich neznalost veřejností, kterou z důvodu neorientování se v tématu a nezapojování se do samotného hraní pokládám za laickou.

Rozborem jejich odpovědí se budu zabývat v první řadě.

U pěti z dvaceti dotazovaných výrazů se nevyskytovala žádná správná odpověď, těmito výrazy jsou – launch titul, mainstream, MOBA, sandboxová akce a skirmish.

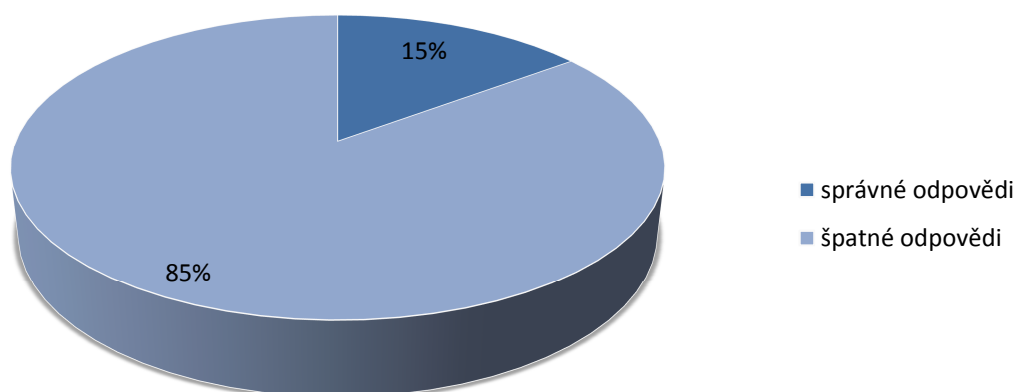
Naopak nejsnazší odhadnutí výrazu bylo v případech slov – adventury, level, realtimový boj, survival hry a tutoriály. Jako kritérium jsem zvolila minimum 10 správných odpovědí, tedy jednu třetinu dotazovaných.

Správné odpovědi u hráčů PC her byly zaznamenány v 100% přítomnosti u 14 výrazů.

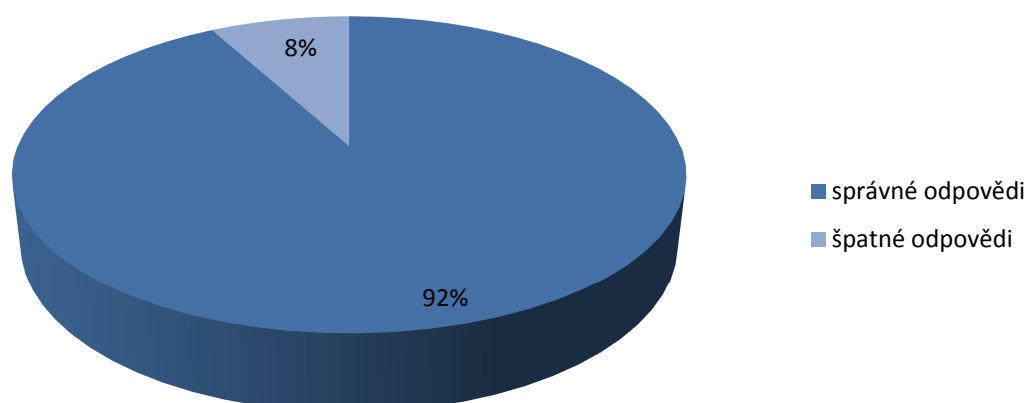
V 6 otázkách se vyskytovaly odpovědi chybné, žádné nebo neúplné, a to konkrétně u výrazů – feature (2), headshot (2), launch titul (2), mainstream (1), MOBA (3), skirmish (1). Číslo v závorce označuje jejich zaznamenaný počet.

Názornou ukázkou rozdílu znalostí výrazů u obou dotazovaných skupin jsou následující dva grafy.

Podíl správných a špatných odpovědí u laické veřejnosti



Podíl správných a špatných odpovědí u hráčů PC her



4 Závěr

Bakalářská práce pojednává o tématu užívání jazyka v diskurzu počítačových her.

Při jeho výběru jsem se zaměřila na aspekty, pomocí kterých bych získala možnost nejen shrnout všechny teoretické poznatky, ale zároveň nabídnout prostor pro praktické ukázky popisovaných jevů.

Blíže popsánymi znaky jazyka hráčů počítačových her jsou vliv angličtiny, používání nespisovnosti, velká míra expresivity, často užívaná přirovnání, intertextovost a speciální postavení mluvčího a adresáta.

Dílčí část práce tvoří charakteristika tří specializovaných periodik – časopisu Score, Level, Cinepur – a jejich specifických vlastností, kterými se od zbylých dvou liší.

Další složkou práce s vybranými periodiky bylo prostudování pěti vybraných recenzí coby zástupců stylu každého z nich. Na základě tohoto studia je součástí práce soubor ukázek odhalujících způsob psaní kladné a záporné kritiky, používání odkazů k jiným hrám a artefaktům, užívání známých slovních spojení, ukázky četného oslovení čtenáře, příklady typicky slangových slov, expresivních výrazů, popisů bojových a krvavých scén, nestandardního slovosledu, odborných výrazů z literární vědy, naratologie a termínů obecně.

Praktická část komentuje dílčí výsledek každé otázky dotazníkového šetření, kterého se zúčastnili lidé produktivního věku (20–30 let). Dotazník se skládal z dvaceti typických i ojedinělých výrazů, které hráči počítačových her užívají. Zajímalo mě jejich dekodování v případě neznalosti či jejich znalost laickou veřejností, kterou tak nazývám z důvodu neorientování se v dané problematice. Pro zajímavost naopak několik respondentů pocházelo přímo z hráčského prostředí. Výsledek tak nabízí možné srovnání a ověření domněnky o jejich zainteresovanosti v užívání blíže popsaného slangu.

Dotazníkového šetření nakonec splnilo mé vstupní očekávání a prokázalo znalost vybraných výrazů hráči počítačových her a naopak jejich neznalost laickou veřejností.

Ti u pěti z dvaceti dotazovaných výrazů nevěděli ani jednu správnou odpověď, nedekódovanými výrazy jsou launch titul, mainstream, MOBA, sandboxová akce a skirmish.

Naopak nejsnazší odhadnutí výrazu bylo v případech slov adventury, level, real-timový boj, survival hry a tutoriály. Jako kritérium jsem zvolila minimum 10 správných odpovědí, tedy jednu třetinu dotazovaných.

Správná odpověď všech dotazovaných hráčů PC her byla zaznamenána u 14 výrazů.

V 6 otázkách se vyskytovaly odpovědi chybné, žádné nebo neúplné, a to konkrétně u výrazů feature (2), headshot (2), launch titul (2), mainstream (1), MOBA (3), skirmish (1). Číslo v závorce označuje jejich zaznamenaný počet.

Na konci práce konstatuji, že jazyk užívaný hráči počítačových her a periodiky zabývajícími se danou problematikou je slangový a z velké části nesrozumitelný laické veřejnosti. To dokazuji v praktické části své práce pomocí dotazníkového šetření. Dále prohlašuji, že jsem se při vypracování držela postupu zadání a splnila cíle stanovené v úvodu práce.

Jsem si vědoma toho, že téma poskytuje další možné úhly pohledu, které nebyly v rámci této bakalářské práce detailně zpracovány. Hlavním důvodem je stanovená kapacita, která je mnou zvolenými kapitolami v tuto chvíli již naplněna. Ke zpracování podrobnějších popisů tedy nechávám prostor v případném navazujícím studiu.

5 Seznam použité literatury

1. BOZDĚCHOVÁ, I. (1996–1997): O počítačové češtině a komunikaci. *Český jazyk a literatura*, roč. 46, s. 109–115, ISBN 0009-0786.
2. ČECHOVÁ, M. a kol. *Současná stylistika*. Praha: Nakladatelství Lidové noviny, 2008.
3. *Čeština doma a ve světě*, 2006, č. 1–4 (Čeština na internetu).
4. DANEŠ, F. a kol. *Český jazyk na přelomu tisíciletí*. Praha: Academia, 1997.
5. HOFFMANNOVÁ, J. Diskurz počítačových her: mezi odborným stylem a jazykovou hrou. In Gajda, S. (ed.). *Dyskurs naukowy – tradycja i zmiana*. Opole: Uniwersytet Opolski, 1999, s. 323–328.
6. HOFFMANNOVÁ, J. Pařani a gamesy (Pokus o charakteristiku diskurzu počítačových her). *Naše řeč*, 1998, roč. 81, č. 2–3, s. 100–111.
7. HOFFMANNOVÁ, J. Styl současných teenagerů (na pozadí úvahy o „stylech věkových“). *Stylistyka*, 2000, roč. 9, s. 247–262.
8. KARLÍK, P.; M. NEKULA; J. PLESKALOVÁ. *Encyklopedický slovník češtiny*. Praha: Lidové noviny, 2002, ISBN 80-7106-484-8.
9. KRÁLÍK, J. (1997): Sloh věku počítačů. *Naše řeč*, roč. 80, č. 2, s. 57–63, ISBN 0027-8203.
10. MAREŠ, P. Já a ty v recenzích počítačových her. In Mitter, P.; Tošková, K. (eds.). *Ty, já a oni v jazyce a v literatuře. 1. díl. – část jazykovědná. Ústí nad Labem: UJEP*, 2009, s. 58–61.
11. PEŇÁZ, P. (2006): Medium aevum redivivus (Ke středověké komunikační mentalitě uživatelů webu). *Čeština doma a ve světě*, roč. XIV, č. 1–4, s. 94–101, ISBN 1210-9339.
12. *Pravidla českého pravopisu*. Praha: Fin, 2008, ISBN 978-80-86002-89-7.
13. ROSENBAUM, O. *Anglicko-český slovník internetu: chat-slang*. Praha: IŽ, 1997, ISBN 80-240-2058-0.
14. SVOBODOVÁ, D. Cizojazyčné lexikální přejímky v komunikaci na chatu. *Naše řeč*, 2007, roč. 90, s. 67–80.

6 Prameny

1. BENDO VÁ, H. *Intriky a svoboda* (hra Gothic 3) [online]. c2008, [cit. 2013-01-20]. Dostupné z: < <http://cinepur.cz/article.php?article=1208>>
2. BÍLEK, J. PAINKILLER: HELL & DAMNATION. *Score*, 2012, str. 70–71.
3. BOHONĚK, M. MEDAL OF HONOR: WARFATHER. *Score*, 2012, str. 64–67.
4. FLÍGR, J. Ve čtyřech proti monstrům i režisérovi (hra Left4Dead). *Cinepur*, 2012, str. 19–21.
5. GRYGAR, L. NHL07 – JE TO V MONOPOLU. *Level*, 2006, str. 80–81.
6. HOŘČÍK, J. DOTA2. *Level*, 2012, str. 56–57.
7. KRAJČA, T. ACT OF WAR: HIGH TREASON. *Level*, 2006, str. 93.
8. KRÁSNÝ, D. LUCIUS. *Score*, 2012, str. 62–63.
9. PROUZA, P. CONDEMNED: CRIMINAL ORIGINS. *Level*, 2006, str. 62–64.
10. RYBKA „B&WOLF“, M. BLACK&WHITE2: BATTLE OF THE GODS. *Level*, 2006, str. 78–79.
11. ŠVELCH, J. Náš zákazník, náš pán, náš život (hra Cart Life). *Cinepur*, 2012, str. 13.
12. TESAŘ, A. Hádanky ve tmě (hra Limbo). *Cinepur*, 2012, str. 13–14.
13. TESAŘ, A. Chytrá myš v chytrém bludišti (hra Portal a Portal 2). *Cinepur*, 2012, str. 22–23.
14. VROBEL, J. FAR CRY3. *Score*, 2012, str. 44–47.
15. VROBEL, J. HITMAN: ABSOLUTION. *Score*, 2012, str. 58–61.

7 Seznam příloh

PŘÍLOHA I – Dotazník

PŘÍLOHA II – CD obsahující bakalářskou práci ve formátu pdf

FAKULTA PŘÍRODOVĚDNĚ-HUMANITNÍ A PEDAGOGICKÁ

Dotazníkové šetření k bakalářské práci

UŽÍVÁNÍ JAZYKA V DISKURZU POČÍTAČOVÝCH HER

Jsem:

Věk: _____

PC hry:

☐ Muž

☐ Žena

☐ Hraji

☐ Nehraji

	Výraz...	...znám	...znám a vím, že znamená...	...neznám, ale mohl by znamenat...	...neznám a neumím odhadnout
1.	adventury	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
2.	achievements	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
3.	běžet na enginu	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			

4.	bug	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
5.	cut-scéna	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
6.	featury	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
7.	first-person hra (FPS)	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
8.	headshot	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
9.	launch titul	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
10.	level	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
11.	mainstream	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
12.	MOBA	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			

13.	real-timový boj	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
14.	sandboxová akce	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
15.	shader-efekty	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
16.	side questy	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
17.	skirmish	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
18.	stealth systém	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
19.	survival hry	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			
20.	tutoriály	<input type="checkbox"/> ano <input type="checkbox"/> ne			